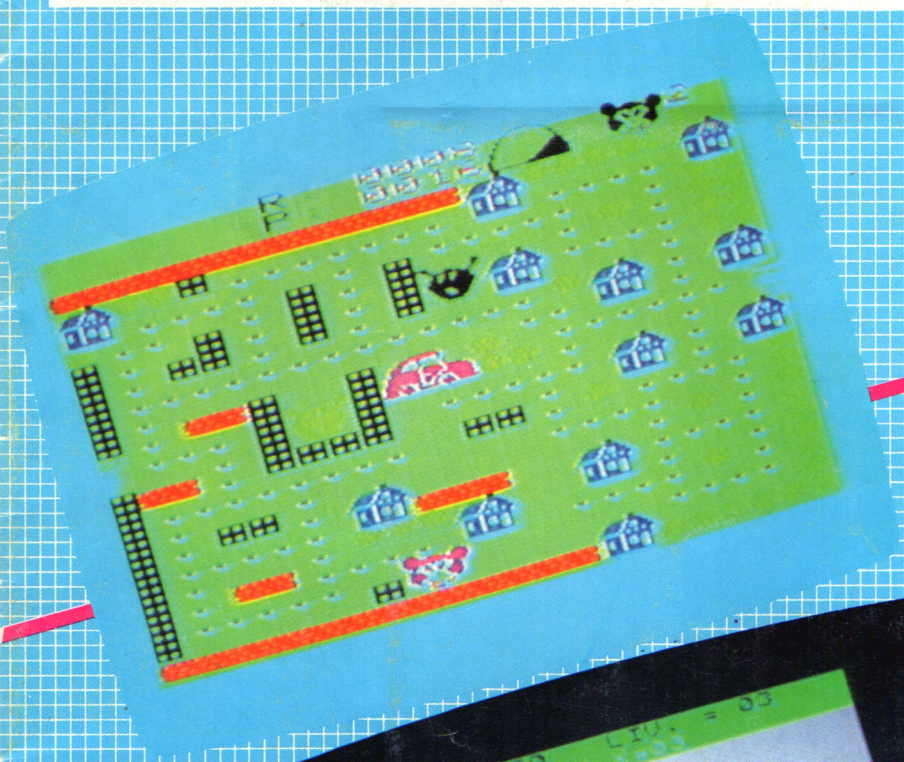
MENSILE - ANNO 2 - N. 18

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del 64 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!

Il gioco HISS
di Program 17
era di
Giuseppe Brigatti
Via C. Colombo, 5/B
Ponte San Pietro
fraz. Locate (BG)
che ha vinto
Lire 500.000!
BRAVO!!!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SIM E AVVENTURA

Un po' di attenzione, per favore: non potete assolutamente perdervi quanto abbiamo inserito in questo numero ne va della vostra superiorità tecnologica nelle chiacchiere al bar o al club di videogiochi.
Infatti in questo specialissimo Program abbiamo voluto dare ancora maggiore spazio alle novità più interessanti apparse in Gran Bretagna e negli Stati Uniti. Vi troverete alcune "chicche" che solo tra qualche mese cominceranno a circolare anche in Italia. Intanto occorre accontentarsi delle descrizioni e delle foto, quando i nostri redattori sono riusciti a recuperarle! Nel numero abbiamo anche inserito un articolo sul recente Sim di Milano in cui la redazione di Program ha fatto bella mostra di sè come appare chiaramente dalle fotografie. Infine un po' d'avventura con Indiana Jones e il bellissimo eroe cinematografico che l'ha impersonato sulla celluloide. Come si chiama? Accidenti, l'avevamo sulla punta della lingua... Leggete e saprete!

VICKISTI LEGGETE QUI!

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla rivista

6 Tarantola - Carrots game

7 Wumpus - Smash!

8 Silvestro - Groppels

9 Topolino - La gru pazza

10 Turbo Jet - Le mummie

IN QUESTO NUMERO

11 Le classifiche dei giochi di questo mese

12 Un po' di novità per Spectrum e Commodore

15 Tutti al Sim appassionatamente

18 Il gioco del mese: Indiana Jones

22 Liverpool non è solo Beatles e calcio

25 La tavoletta Super Sketch per il 64

27 vendo, compro, cerco, trovo

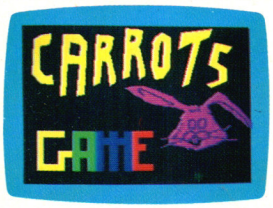
SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

1
TARANTOLA
Le mosche fastidiose

1
CARROTS GAME
Un radar per carote



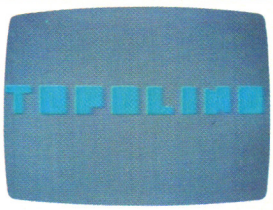
2
WUMPUS
Elettricità e alieni

2
SMASH!
Bottiglie e lance

3
SILVESTRO
Il formaggio atomico

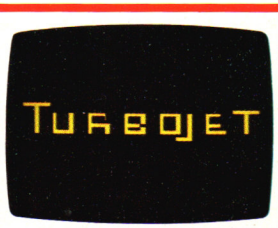
3
GROPPELS
Il caccia e la "mamma"

4
TOPOLINO
I gatti in caccia



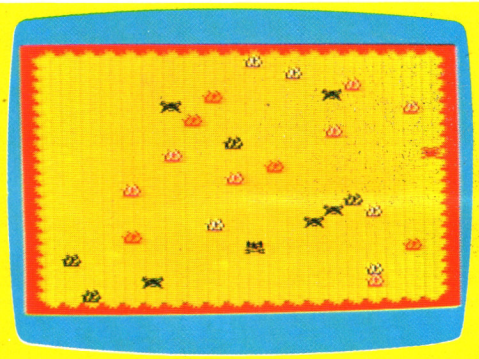
4
LA GRU PAZZA
Tirar su, tirar giù

5
TURBO JET
Missione venusiana (espanso a 16k)



5
LE MUMMIE
Il sarcofago maledetto

TARANTOLA



CARROTS GAME

CHE GIOCO E'

Sei in un campo incolto dove vivono soltanto delle mosche. Tu potrai sopravvivere afferrando le mosche e infilandole in un cespuglio o portandole ai margini del campo. Tuttavia nel campo vive anche una donnola ed è intenzionata a divorarti. Si muoverà in ogni direzione e salterà anche i cespugli per raggiungerti. Terminato uno schema il gioco ricomincia più veloce.

Bisogna mangiare tutte le carote usando il radar. Anche le piante regalano dei punti. Non bisogna inciampare nelle buche e occorre stare attenti ai conigli neri.

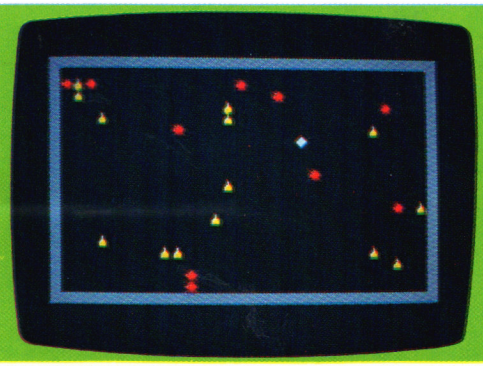
VIC 20 — TASTI — SPECTRUM

JOYSTICK	fuoco per partire

Z/M	lascia le mele
H	stop
2	alto
W	basso
9	sinistra
0	destra

WAMPUN

SMASH!



CHE GIOCO E'

Ti trovi nella base spaziale di Antar IV e devi cercare di eliminare gli alieni verdi, rinchiusi nel magazzino, facendoli passare sulle piastre elettrificate disseminate un po' ovunque. Per sfuggir loro potrai saltare qua e là premendo la barra di spazio, ma attento, perchè i salti a tua disposizione per ogni schema sono solo tre.

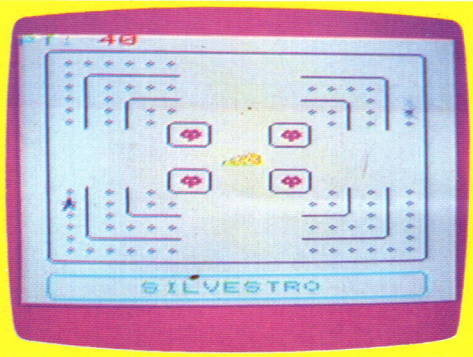
In questo gioco si vedrà la nostra abilità e il nostro colpo d'occhio. Il gioco è semplicissimo ma servono qualità davvero fenomenali per riuscire a comprendere al volo (è proprio il caso di dirlo) le coordinate delle tante bottiglie che metteremo sullo schermo e che dovremo colpire smashandole con la pallina.

VIC 20 — TASTI — SPECTRUM

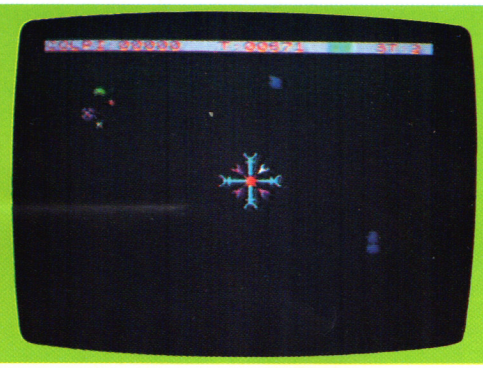
SPAZIO	salta

1	caduta pallina
SPACE	fuoco
9	stop tempo

SILVESTRO



GROPPELS



CHE GIOCO E'

Stai giocando una partita di poker con altri gatti, quando decidi che è ora di mangiare. Ma non c'è nulla in casa così decidete di perlustrare una vicina stazione nucleare per cercare e trovare del formaggio atomico. La cosa non è facile, ma dovrete aggiungere il robot che sorveglia la stazione, per evitare che nessun pezzo di formaggio venga rubato.

Un gioco spaziale in cui siete alla guida di un caccia-incrociatore che viene liberato dalla astronave-madre nell'iperspazio. Dovete difendere la "mamma" dai nemici alieni. Avete tre tipi di difesa e dovete essere veloci e precisi nel tiro. Il tempo stringe e gli alieni sono proprio tanti.

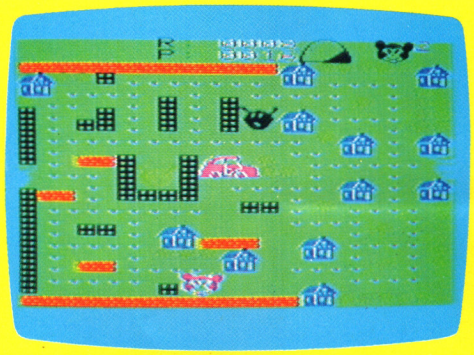
VIC 20 — TASTI — SPECTRUM

JOYSTICK

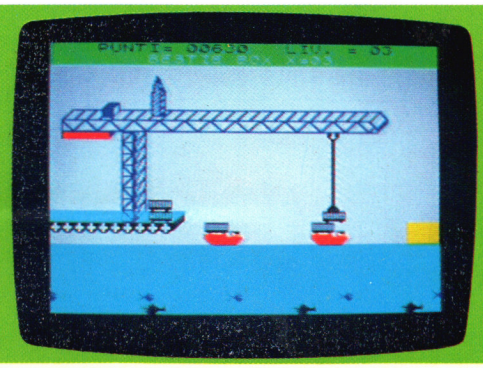
Z	sinistra
C	destra
F1	su
F3	giù

A	sinistra
S	destra
SPACE	movimento
SYMBOL SHIFT	fotoni
M	missili
K	campo forza

TOPOLINO



LA GRU PAZZA



CHE GIOCO E'

In una gara di velocità e prontezza di riflessi devi aiutare il simpatico Topolino a raccattare tutte le briciole di formaggio disseminate per le strade della città. Ma dovrai fare attenzione ai gatti che cercheranno di fare la pelle al tuo amico. Ricordati che quando tutti i gatti saraNno usciti in caccia, la loro tana sarà per te un efficace rifugio.

Siamo in cima a una immensa gru e dobbiamo movimentare un sacco di oggetti. I primi che ci capitano sotto il tiro della nostra pazza gru sono degli elicotteri che giungono via mare. Dobbiamo abbassare e poi alzare il braccio mobile e recuperare i vari oggetti. È un lavoro infernale, chiederemo l'aumento!

VIC 20 TASTI SPECTRUM

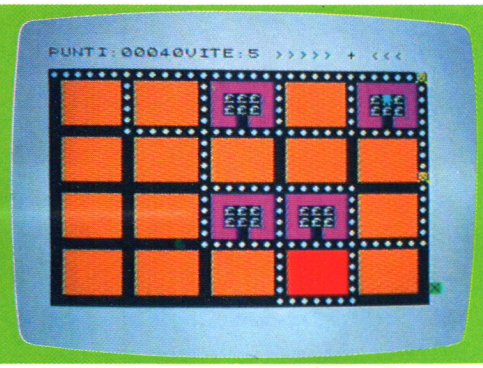
JOYSTICK	
F1/fuoco	x partire
J	su
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	giù

JOYSTICK KEMPSTON	
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

Non va con l'interfaccia 1

TURBO JET

LE MUMMIE



CHE GIOCO E'

Siamo nell'anno 2095 e l'universo è sconvolto da numerose guerre. Tu sei il comandante delle forze di difesa lunare e la tua missione consiste nel distruggere i centri di controllo delle bombe a neutroni, impiantati dalle forze di attacco venusiane. Il gioco si articola in più schemi di difficoltà crescente.

Un gruppo di archeologi deve scavare e trovare le tombe egizie. Nei 5 livelli delle tombe c'è un tesoro, un papiro magico, una chiave, una mummia e due guardiani pericolosissimi che faranno di tutto per far pagare con la vita l'orrendo furto sacrilego compiuto. Complete istruzioni nel programma.

VIC 20 — TASTI — SPECTRUM

JOYSTICK

F1	su
A	destra
D	sinistra
F7	giù
S	fuoco

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

TOP GAMES 20

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

L'ANGOLO DEI RECORD

In questa veloce rassegna di punteggi abbiamo voluto inserire alcuni risultati che rappresentano spesso dei record inavvicinabili ma sovente solo dei "muri" che un giocatore bravo può superare con qualche ora di attenzione. Per i giochi a punteggio abbiamo messo il valore dei punti, per i giochi e le avventure a percentuale abbiamo indicato il valore del dato raggiunto dai più bravi... sulla piazza. Non abbiamo indicato nomi e cognomi dei campioni per evitare che la redazione venisse subissata di telefonate e lettere del tipo "Io ho fatto X punti in quel gioco, mettete il mio nome...". Giocare è bello anche se chi vince resta anonimo. In fondo il videogames è una lotta con noi stessi. L'importante è che si sappia di essere stati una volta tanto più bravi della macchina.

SABRE WULF	88%
PYJAMARAMA	92%
STARSTRIKE	1395700
BRUCE LEE	320,425
POGO	122,000
ALIEN 8	7 rooms
JETPAC	77,770
SNOWMAN	47,450
SKOOL DAZE	41,620
KNIGHT LORE	79%
RAID OVER MOSCOW	152,150
STAR STRIKE	1,103,900
BUGABOO	46 secondi
MOON CRESTA	37,750
PHEENIX	54,000
CHUCKIE EGG	453,160
ATIC ATAC	98%
BEACH HEAD	131,800
BOULDER DASH	32,545

PYRAMID	121,471
SKOOL DAZE	15,800
TRASHMAN	25,199
SPY HUNTER	453,025
TAPPER	57,000
MOON CRESTA	29,320
3D TANK DUEL	10,500
JET PAC	1,240,395
MUGSY	79,5%
DEC 1	348,998
DEC 2	489,846
POGO	165,210
CAVERN FIGHTER	45,385
3D STARSTRIKE	10601000
BOOTY	38
SKOOL DAZE	24600
ANT ATTACK	45020
HARRIER ATTACK	27870
UNDERWURIDE	37%

HOBBIT	89%
POLE POSITION	61,080
LUNAR JETMAN	111,000
ROBOTRON 2084	17900
STARBIKE	14450
HYPERACTION	4495
KONG STRIKES BACK	8010
CHEQUERED FLAG	
CAMBRIDGE RING	50,18 sec.
SILVERSTONE	1 minuto 8 sec.
EVERYONE'S A WALLY	£420
HERO	97,530
BOULDER DASH	5,596
PHEENIX	78,275
TURMOIL	2420 A-J
BRUCE LEE	104,025
DRAGONTORC	26,5%
PINBALL WIZARD	12,350
AD ASTRA	5.05 5150

NEWS NEWS NEWS

TESTINE PERFETTE

La Challenge Research ha messo in vendita a un prezzo contenuto un nastro per l'allineamento azimuth delle testine del lettore di cassette Commodore C2N o di qualsiasi altro registratore di dati compatibile. Come già l'Azimuth 2000 della Interceptor Micro, il nastro della Challenge consente di calibrare esattamente l'allineamento della testina del giranastri fino a renderlo ideale per la cassetta usata. Questo evita gli errori di caricamento causati dai vari programmi a caricamento rapido.
Anche se per usare la cassetta dovrete metterci di tasca vostra un minicacciavite, con meno di cinque sterline metterete a punto il vostro C2N. Il numero di telefono della Challenge è 0707-44063.

MAGHI E RAPIDE

Due nuovi titoli per il 64 nella collana economica Sparkler della Thorn-EMI: *Merlin* e *Kayak* costano infatti in Gran Bretagna 2,50 sterline l'uno. Nel primo titolo, il potente mago Merlino deve affrontare gli spiriti maligni e la mortale Hellwasp prima di poter preparare la propria magica pozione. Gli ingredienti devono essere conquistati uno ad uno, e per passare da uno schermo all'altro Merlino deve difendersi dagli anti-incantesimi.
Kayak ricrea l'atmosfera di uno slalom a cronometro in canoa: per diventare campioni del mondo bisogna superare venticinque chiuse e delle pericolose rapide.
Per informazioni: Thorn-EMI, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hans, tel. 0252-543333.

SUPERSOFT COLPISCE ANCORA

Gli ultimi prodotti lanciati dalla Supersoft sono soprattutto programmi di utlità indirizzati al 64 e al C16-Plus/4.
Word Perfect è uno dei primi word processor per il C16-Plus 4. Si tratta di un programma in codice macchina che permette di immettere fino a due pagine formato A4 di testo e di mettere in display sullo schermo il testo esattamente come verrà stampato. La riga ha una lunghezza massima di 160 caratteri, e tra le prestazioni ci sono inserire/cancellare, copy line, predisposizione della tabulazione, margini e centratura. Il *Word Perfect* costa 12,95 sterline su cassetta e 14,95 su dischetto, ed esiste anche nella versione CBM 64, rispettivamente a 17,95 e 19,95 sterline.
Anche il *Music Master*, il diffusissimo package per comporre sul 64, è stato adattato per il C16-Plus/4. Usando la tastiera Qwerty si possono usare una o entrambe le voci, ci sono dieci ritmi di accompagnamento preprogrammati nonché ampie funzioni di trattamento. Il Music Master C16 è disponibile su cassetta o dischetto a 12,95 e 14,95 sterline rispettivamente.
Instant Recall è un sistema di filing per il 64 che permette di immagazzinare fino a 300.000 caratteri d'informazioni. Particolarmente adatto alle esigenze dei

NEWS NEWS NEWS

club o degli hobbysti, se usato con una stampante compatibile l'*Instant Recall* può produrre etichette o stampati. Il prezzo? 17,95 sterline su cassetta, 19,95 su dischetto.
La Superfoft ha sede a Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middsx, 01-861 1166.

A NOI IL C16

La Solar Software ha lanciato una collana di giochi a prezzo contenuto per il C16-Plus/4, ed afferma di averne vendute 15.000 copie ad appena quindici giorni dal lancio sul mercato. I giochi sono conversioni dei più riusciti titoli per il Vic 20, opera del programmatore John Shay.
Tra i titoli: *Mission Mars, Suicide Run, Knock Out, Crunchers, Alien Attack* e *Quick Draw*.

Nel prossimo futuro, la Solar Software ha intenzione di produrre un gioco a prezzo pieno per il C16, ma tutto è ancora top secret. I giochi economici vengono distribuiti dalla Centresoft, dalla Leisuresoft, dalla Lazer e da altri distributori minori, ma la Solar non è ancora riuscita ad accordarsi con le grandi catene di negozi.
La Solar ha sede al 77 di West Drive, Bury, Lancs, 061-761 1770.

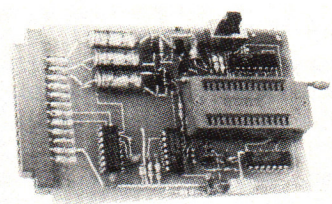
PARLEZ VOUS PASCAL?

L'editrice Holt Saunders sta per mettere in vendita un testo legato al package *Oxford Pascal*. L'autore, Ian Sinclair, che ha già scritto più di trenta volumi sull'impiego degli home computer, è convinto che l'Oxford Pascal sia la prima applicazione soddifacente di questo linguaggio. Il libro si intitola *Oxford Pascal on the Commodore 64*, e autori dell'introduzione sono Alan Wyn Jones e Tony Wilkes della OCS.
Per informazioni: Holt Saunders, I St. Anne's Road, Eastbourne, East Sussex, BNI 3UN.

DEUTSCHE EPROM

La Lightwave Leisure ha annunciato nuovi particolari sulla propria linea di prodotti compatibili Commodore importata dalla Germania Federale.

L'*EPROM Burner* permette di inserire uno speciale chip ROM cancellabile e programmabile (EPROM) in una piastra madre e di caricarlo con i propri programmi — creandosi così un proprio software personale su "cartuccia". L'*EPROM Burner* si inserisce nell'ingresso utente del 64 o del C128, e le piastre madri da 8K o 128K si inseriscono nell'ingresso cartucce. Gli EPROM si possono cancellare con i raggi ultravioletti e poi riprogrammare. La piastra madre, quando gli EPROM sono caricati, rende accessibile il software al computer in sezioni da 8K a tre diversi indirizzi. È anche in vendita un Test Board che illustra dati, linee di indirizzo e fili pilota in uscita dall'ingresso cartucce. Sono accluse le istruzioni complete e il software operativo.



L'*EPROM Burner* costa 54,95 sterline, la piastra da 128K 34,95, quella da 8K 12,95 e il Test Board 4,99. Per informazioni, la Lightwave risponde allo 051-639 5050.

SOGNI DIGITALI

Tra gli ultimi prodotti della CRL per il Commodore c'è un digitalizzatore video (presentato al Commodore Show di quest'anno), al quale si aggiunge un gioco su dischetto. Entrambi i

NEWS NEWS NEWS

prodotti rappresentano una novità per la ditta, che in passato produceva solo software su cassetta.
Il *Video Digitiser Module*, prodotto dalla tedesca Print Technik costa 149,95 sterline e fino ad ottobre sarà venduto solo per corrispondenza (il numero telefonico della CRL è il 01-533 2918). Inserendolo nell'ingresso utente del 64, esso consente di memorizzare in forma digitale nel

computer i segnali di un videotape o di una telecamera. Le immagini si possono poi stampare in bianco e nero usando lo MPS-801 oppure a colori, usando svariate stampanti.
L'immagine viene messa in display sullo schermo con quattro livelli di grigio — che si possono colorare uno ad uno usando i tasti di funzione. La CRL prevede che in futuro sarà possibile incorporare le immagini digitalizzate nei programmi personali dell'utente. Il gioco su dischetto si intitola invece *Whizzard*, ed è un sofisticato "platform game" in vendita a 12,95 sterline (solo su dischetto).

IL RITORNO DI SIR ARTHUR

Il prossimo gioco della Ultimate per il CBM 64 sarà *Blackwyche*: ambientato su un galeone maledetto, il suo eroe sarà sir Arthur

Pendragon, già interprete di *Staff of Karnath* e *Entombed*. Sir Arthur deve scovare il capitano della nave, che solo così si libererà della maledizione che la perseguita. Vittima dell'incantesimo del malvagio Teschio di Cristallo, il capitano è prigioniero nelle stive della nave: solo sir Arthur, con l'aiuto del libro di bordo e della magica campana, potrà salvarlo e vanificare la maledizione. *Blackwyche* impiega la stessa grafica animata interattiva dei giochi precedenti, e sarà messo in vendita a 9,95 sterline.

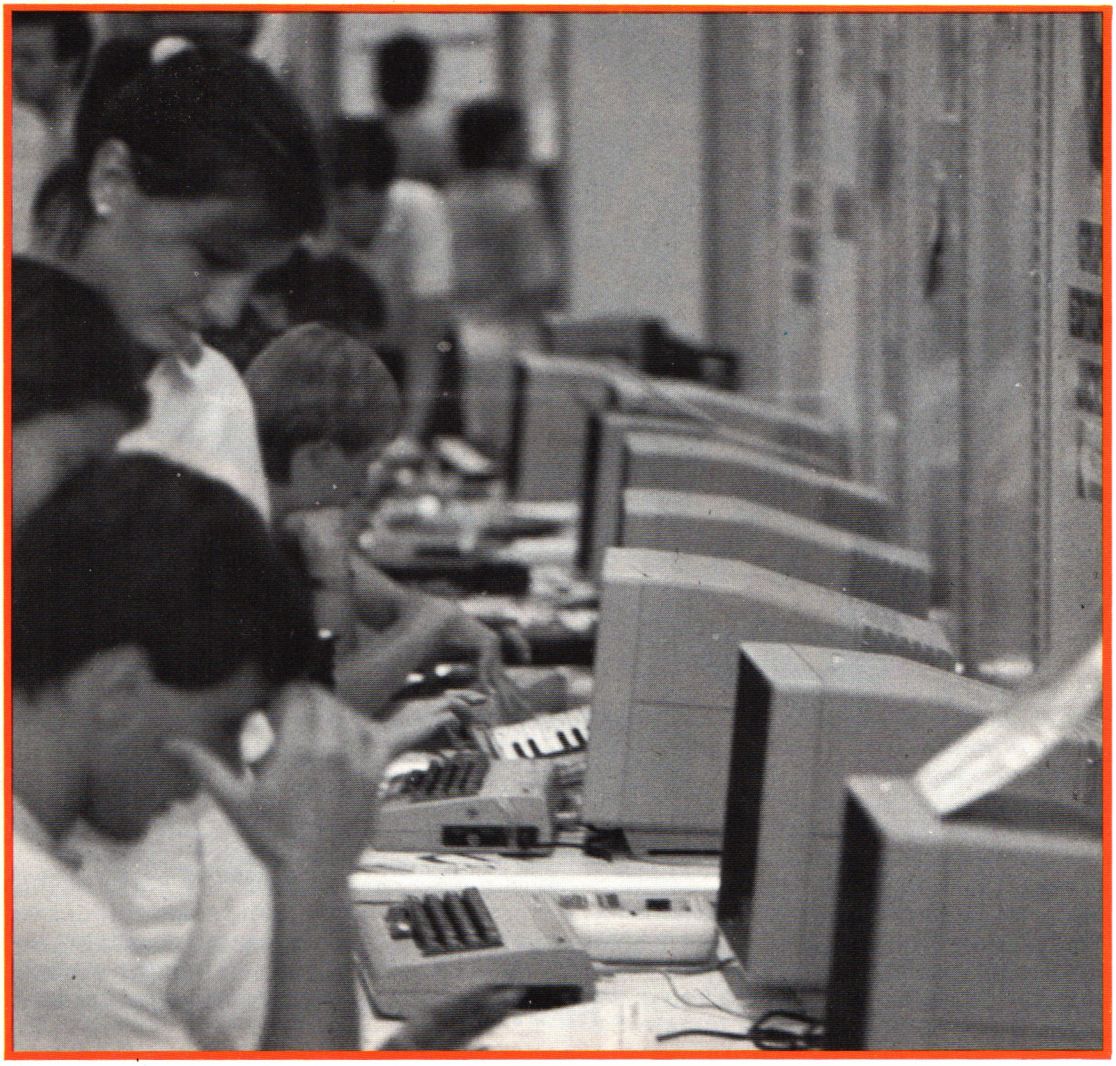
SPEED FILE

La Entrepo, la ditta americana che produce i wafer-drive per il Commodore 64, lancia ora sul mercato il primo package di business software su wafer.
Lo *Speed File* è un package di gestione file che costa appena 25 sterline: per questa cifra si comprano un wafer System Manager e un wafer vergine sul quale si può creare un data file per la successiva memorizzazione dei dati. Accluso c'è anche un esauriente manuale di 64 pagine rilegate a spirale.
Anche se i wafer sono unità seriali, lo Speed File immagazzina i dati in file sequenziali, in modo che le schede non devono essere di lunghezza uniforme, e le informazioni non vanno immesse in un dato ordine. Tra le funzioni incluse ci sono la ricerca complessa, l'uso degli operatori logici e la stampa. Per informazioni, contattare la Dean Electronics allo 0344-885661.

TUTTI AL SIM

Cari amici, la nostra e vostra rivista non poteva mancare all'appuntamento fieristico più importante dell'anno. Non poteva mancare dunque a questo Sim. In redazione sapevamo quanti ragazzi e ex ragazzi sono soliti frequentare la nostra dell'hi-fi e dell'elettronica di consumo. Certo non ci saremmo mai immaginati che a questo Salone si sarebbero visti assalti all'arma bianca per accaparrarsi questo o quell'adesivo. Comunque sia, il nostro editore una bella mattina ha convocato la redazione tutta e dopo aver distribuito forti razioni di grappa — come usava ai tempi della guerra mondiale, quella del '18, quando occorreva andare all'arma bianca contro il nemico trincerato al sicuro — ha detto con tono solenne: "Quest'anno faremo anche noi della rivista uno stand al Sim".
Subito un brivido di terrore è corso lungo le nostre schiene di umili redattori. Cosa voleva dire il cerbero editore? Che ci saremmo dovuti scontrare contro le torme di ragazzotti urlanti e vocianti? Mai, se non dopo una cospicua assicurazione sulla vita e dopo promesse di adeguati aumenti di stipendio.

Nei giorni precedenti alla manifestazione ci siamo letti tutti i manuali di sopravvivenza e di lotta corpo a corpo. C'è stato anche chi ha frequentato amici sessantottini che nel "Movimento" se l'erano dovuta vedere con le opposte fazioni, mostrando abilità di pugilatori non comuni. È così arri-



vato il giorno fatidico. Alle sette del mattino l'editore ha portato parte della redazione davanti ai cancelli della Fiera. Scaricate le casse contenenti arretrati, poster, computer, stampanti e monitor ci siamo diretti al nostro stand e lo abbiamo visto come una trincea nella nostra immaginazione di votati al suicidio.
Due ore più tardi, infatti, quando si sono aperti i cancelli della Fiera abbiamo sentito arrivare da lontano uno strano rumore che diventava ogni momento più forte. Scrutavamo l'orizzonte come il tenente Drogo nel Deserto dei tartari di Buzzati. Chi stava arrivando? La nostra curiosità è stata appagata qualche minuto più tardi quando una torma di ragazzini (voi, cari lettori) è arrivata a passo da bersagliere tormentandoci con simpatia, ma anche con poca intenzione di andarsene insoddisfatta, con domande del tipo: "Mi dia per favore subito il numero 2 della rivista perché quando è uscito ero malato!". "Quale è il segreto per vincere a Ghostbusters! Vero che sapete i numeri di codice per avere subito 400.000 dollari in cassa e poter comprare tutta l'attrezzatura per la cattura dei fantasmi?". "Per piacere mi spieghi subito come si fa a regolare i flaps dell'aereo in Flight Simulator II?".
L'avverbio "subito" era il refrain di quella e delle mattinate successive. Abbiamo imparato sulla nostra pelle che la nostra e vostra generazione fa della parola "subi-

to" una chiave con cui cercare di aprire tutte le porte. Non esiste nemmeno lontanamente la possibilità che uno non possa in quel momento. Occorre risolvere immediatamente il problema. Del resto siamo una generazione e una rivista di informatici, di gente che deve abituarsi a lavorare in tempo reale. A parte gli scherzi e le facili battute abbiamo avuto con il pubblico un rapporto bellissimo. I ragazzi, ma non soltanto loro, hanno compreso subito (ahrieccoci! che il nostro era il "loro" stand, uno spazio in cui potevano fare e chiedere di tutto. C'è stato chi ha richiesto gli arretrati, chi ha voluto sapere qualche segreto di programmazione, chi si è messo a digitare sulle tastiere degli Spectrum, Vic e 64 che avevamo portato in Fiera. E infine chi ci ha chiesto di collaborare alla riuscita delle nostre tante iniziative. Molti hanno comprato la maglietta promozionale delle nostre riviste. A qualcuno è anche riuscito di farsela regalare dalle nostre simpatiche e carine ragazze = rivista che hanno attratto più di un visitatore incusiosito da due occhi azzurri o da jeans di una misura inferiore al dovuto.

È stata quella del Sim un'esperienza bellissima per tutti, una festa per la redazione che stanchezza a parte è riuscita anche a divertirsi. L'appuntamento è per l'anno prossimo. Non dimenticatevelo!

IL GIOCO DEL MESE:

INDIANA JONES

IN THE LOST KINGDOM

La suspence si addensa, quando mettete in azione *Indiana Jones in the Lost Kingdom*. Dopo tutto la confezione usa un'immagine favolosa del personaggio con questo meraviglioso allettamento: «L'ultima sfida. Nessuno ha detto le regole a Indiana Jones. E nessuno le dirà a voi.»
La vostra aspettativa è subito soddisfatta mentre ascoltate la versione ragionevolmente accurata della musica del film. Non conoscete le regole, ma sapete quello che dovete fare. Secondo il depliant allegato al programma «il vostro obiettivo è recuperare l'artefatto, mentre fate più punti possibili. Per far questo dovete farvi strada attraverso sei stanze... Qualcosa che solo

una persona con un estremamente alto IJQ (questo ignoratelo, perché vi si dice che sta per "Indiana Jones Quotient", e lui non può sbagliare) è in grado di fare.»
Si termina ogni stanza risolvendo il suo «puzzle». Ogni soluzione è diversa e, sfortunatamente, con i secoli le riposte si sono perse. Se scoprite il segreto, apparirà sullo schermo un'indicazione sull'uscita. Dopo averle completate tutte e sei, troverete un tesoro ineguagliato negli annali dell'archeologia... e sarete pronti a sfidare il livello successivo e/o a cercare di migliorare il vostro punteggio.
La grafica e l'animazione dei personaggi è molto buona, e così pure il colore e il suono. Il programma scorre abbastanza bene, in rapporto al vostro livello d'abilità (scegliete un livello d'abilità prima d'incominciare una stanza) considerando che in realtà non ci sono regole da seguire e che cercate costantemente di «pensare come il dott. Jones». Nel concludere la sfida di ogni stanza il progresso è lento, ma con infinita pazienza e il desiderio di giocare parecchie volte, si può andare fino alla fine. Comunque, al crescere del livello d'abilità sembra che nel concorrente cresca anche il livello di frustrazione. È a questo punto che il goco sembra pieno di pecche a molti giocatori.
Se siete il tipo che sa stare seduto per ore e ore godendosi la sfida di cercare di immaginarsi che cosa aveva in mente il programmatore e di «pensare come il dott. Jones», allora c'è un'ottima possibilità che questo gioco vi piaccia moltissimo. Se no, avrete presto bisogno d'interrompere il gioco, o di un'aspirina o di qualche ulteriore aiuto per gli indizi.
In conformità allo spirito dell'Indiana Jones originale, il gioco vi offre alcuni indizi in fondo ad ogni pagina del depliant illustrativo. Naturalmente, come accade con Indiana, nulla si ottiene con facilità, e per trovare questi indizi dovrete lavorare (almeno un po').
Allegato a tutto questo c'è un visore magico che ha il potere di decifrare i misteri secolari. In effetti il visore magico è un pezzo di cartoncino che fa da cornice a un pezzo di plastica rossa (e che ricorda un po' gli occhiali che una volta distribuivano ai film 3D) e che voi terrete davanti ai «geroglifici che possono indicare la direzione dei tesori del Regno Perduto.» Gli indizi che trovate in fondo alle pagine sono utili, ma spesso fanno relativamente poco per aiutarvi davvero a proseguire.
Quando il livello di frustrazione ha raggiunto il suo massimo e voi siete completamente rimbecilliti, non avete nulla a cui attaccarvi, cominciate ad essere presi dal panico e i vostri amici cominciano a preoccuparsi per la vostra salute, non temete: ci sono altri indizi disponibili per le sei stanze. A questo punto rimane una sola cosa da fare: smettere e riprendere il giorno dopo.
Ricordate: in questo *Indiana Jones* potete fare affidamento quasi esclusivamente sulla vostra intuizione, logica ed abilità, per scappare da ogni stanza. Al punto di frustrazione assoluta, in USA basta comporre un numero telefonico (24 ore al giorno, 365 giorni all'anno per chi chiama con un telefono a tastiera) ed automaticamente risponderà dall'altra parte al grido d'aiuto il computer (conformemente al codice battuto sulla tastiera del telefono) con indizi selezionati. Anche se in realtà ogni indizio non elimina la dipendenza dalla intuizione, logica ed abilità, certo può far molto per aiutare a mantenere la sanità mentale e fare avanzare nella ricerca del favoloso artefatto.
Perché non dovrebbe piacere a qualcuno questo servizio di alta tecnologia? Innanzi tutto la linea calda degli indizi, con sede nell'Illinois, non è gratis. Immaginatevi la costernazione delle facce dei genitori di fronte alle bollette del telefono, in ogni momento del giorno e della notte, 24 ore al giorno, 365 giorni all'anno, per ciascuna delle sei stanze. Poi, nel caso che il giocatore non abbia un telefono a tastiera, può richiedere telefonicamente l'assistenza di un operatore umano (recuperabile solo nei giorni feriali dalle 9 alle 16, fuso orario centrale) per entrare nel sistema e avere di nuovo l'imbeccata di qualche indizio.
È un programma da ammirare e con cui divertirsi moltissimo. È anche un po' spaventoso per il giocatore. Si direbbe che la chiave sia il vostro desiderio di vincere il gioco, restarci attaccati, tollerare i requisiti che cambiano per tutto il tempo e accettare la sfida dell'assenza di qualunque regola scritta.

Nico Spaventa

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 16 - in edicola il 12 novembre

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola
il 2 novembre

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 12 - in edicola il 12 novembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 12 - in edicola il 2 novembre

INTERNATIONAL PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 4 - in edicola
il 12 novembre

LIVERPOOL: CALCIO BEATLES E SOFTWARE

C'erano una volta sei allegri programmatori di Liverpool (la città patria del calcio inglese e dei Beatles) che lavoravano come negri per creare per conto della Image il leggendario megagioco *Bandersnatch*. Si chiamavano Ian Weatherburn, il fanatico dei giochi, John Gibson, il re dei programmatori, Steve Cain, Ally Noble e Karen Davies, i disegnatori, e infine Kenny Everrett.

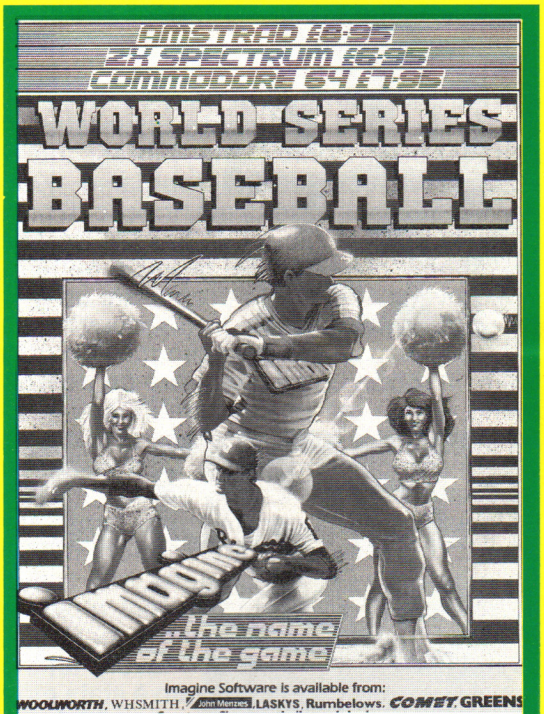
E poi, in cima a tutti, c'era un tipo che tra Ferrari, assegni a vuoto e affermazioni roboanti lottava con le unghie e coi denti per tirare avanti: si chiamava Dave Lawson.

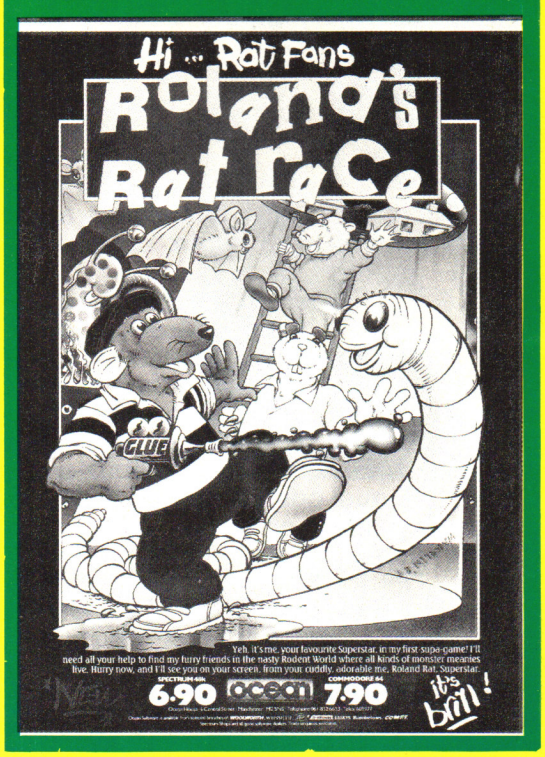
«Vuoi sapere come nacque *Bandersnatch?*» mi chiede Steve Cain. «Dave Lawson venne da noi e ci disse: "Vi do quattro settimane per produrre la miglior grafica che si sia mai vista in un videogioco". Tutto qui. Ci mettemmo quattro mesi, e non riuscimmo a finirlo lo stesso.»

A questo punto la Imagine fallì, e il team di *Bandersnatch* si trovò a spasso insieme ad altre decine di persone che avevano dato l'anima a quella che era stata la casa di software più frizzante e romantica d'Inghilterra — ma anche la più imbrogliona. I suoi direttori, Dave Lawson e Ian Hetherington, cercarono di trattenere il team di *Bandersnatch* dicendo che avrebbero trovato i capitali in America.

Steve e Ian fondarono una nuova società, la Denton Designs, e scrissero giochi per le altre software house. Steve era entusiasta dei prodotti della Beyond: «Avevano fatto *Lord of Midnight*, uno di quei giochi che ti fa esclamare "Vorrei averlo fatto io!" Ad ogni modo, speravamo di produrre giochi come quello.»

Steve era ansioso di rimettersi al lavoro con gli altri membri del gruppo, specie con Ally e Karen, con cui aveva studiato. «La Beyond ci finanziò, ci diede una sede e si impegnò a comprarci due giochi. Ci tenevano ad averci, ma non erano disposti ad affrontare troppi rischi.» Il team della Denton cominciava ad essere tenuto d'occhio con interesse, e anche la Ocean cominciò a corteggiarlo. «Un bel giorno si fece vivo Steve Blower, un altro ex della Imagine, poi passato alla Ocean. Voleva sapere se avevamo finito *Bandersnatch*. Impegnati come eravamo con la Beyond, eravamo convinti che *Bandersnatch* non sarebbe mai arrivato in porto, ma ad ogni modo accettammo di incontrare Ward.»





David Ward, il presidente della Ocean, disse loro di lasciar perdere *Bandersnatch*. «Scrivetemi un altro gioco» disse loro, «e io vi farò un contratto per tre giochi e comprerò le vostre vecchie macchine dal curatore fallimentare della Imagine.» Fu così che la Denton Designs si impegnò anche con la Ocean e scrisse *Gift from the Gods*. «Andò benone, vendendo sulle 25.000 copie» ricorda Steve. Questo gioco era soprattutto opera di John Gibson, e vedeva l'eroe greco Oreste alla ricerca della sorella Elettra in un interminabile labirinto.

Il capitale della Denton Designs era diviso in parti uguali tra i sei soci, ma Ian Weatherburn non era soddisfatto. «Per Ian, la Imagine era stata il paradiso in terra» ricorda Steve. «Voleva che la Denton fosse uguale alla Imagine. Quando accettammo di fare *Shadowfire*, Ian disse che se non avessimo fatto a modo suo se ne sarebbe andato, così lo licenziammo. Adesso lavora alla Ocean.»

Già diventato un classico, *Shadowfire* è il software più brillante prodotto fino ad oggi dalla Denton Designs. Basato sulle icone, è un gioco avventuroso che fa a meno del testo e impiega dei menu pieni di immagini di oggetti. Portando il cursore su queste immagini (o icone) si scelgono l'azione o il movimento desiderati.

«Nello *Shadowfire* per il Commodore 64 c'era un bug: appariva un fantasma che aggrediva i membri del gruppo Enigma. Non riuscimmo a capire perché, così decidemmo di farlo passare per il cane di Zoff. Scoprimmo poi che c'era un errore di scrittura in una mnemonica in qualche punto del codice macchina. Ora che abbiamo fatto il debugging, le spiegazioni del manuale sul cane di Zoff non valgono più!»

Gift from the Gods fu una filiazione diretta di *Bandersnatch*, in quanto anche in esso c'è una grossa figura animata che passa di schermo in schermo. Il sistema a icone di *Shadowfire* però era nuovo. Già all'epoca dell'Imagine a Ian Weatherburn era venuta in mente un'avventura basata sulle immagini, ma non se n'era fatto niente. Oggi invece alla Denton ritengono che sul sistema iconico si possa basare un'intera gamma di nuovi prodotti.

Ian fu sostituito alla Denton dal fanatico del Commodore Dave Colclogh, a cui fe-

cero seguito parecchi altri programmatori provenienti soprattutto dalla Imagine, dalla Thor e dalla Concept, creatrice della serie degli Argus Mind Games. A questo punto, si avverte un senso di *déjà vu*: ma con questa crescita incessante, non rischiate di far la stessa fine della Imagine? «O ci ingrandiamo o affondiamo», risponde semplicemente Steve. «Ci siamo stati obbligati. Il lavoro a contratto è fatto così: non ci si può permettere di mandare via nessuno. Se non si hanno abbastanza programmatori, bisogna assumerne di nuovi.» La Denton oltre a *Gift from the Gods* e *Shadowfire*, ha anche prodotto *World Series Baseball* per la Imagine 84 e *Spyhunter* per la US Gold, *Roland Rat* e *Frankie goes to Hollywood* per la Ocean e *Shadowfire II* e *Bouncers* per la Beyond.

I giochi si dividono in due categorie: quelli di adattamento, come *Spyhunter* e *Roland Rat*, e quelli creati direttamente dalla Denton, nettamente superiori. *Frankie*, ad esempio, è nato alla Denton ed è un gioco eccezionale. «È stato creato da quattro persone che non giocano mai, e questo potrebbe dimostrarsi un vantaggio» dice Steve.

Il fortunato quartetto è composto da John Gibson, Kenny Everritt, Ally Noble e Karen Davis. Se tutti questi nomi vi annoiano, sappiate invece che Steve e i suoi amici sono seccati per il modo in cui i nomi dei programmatori e dei disegnatori rimangono sempre nell'ombra.

«Funziona perché siamo tutti buoni amici» dice John Gibson facendo una breve pausa nel suo lavoro su *Frankie*. «Litighiamo spesso e ci insultiamo, ma restiamo sempre amici. Se ai miei giochi manca qualcosa, direi che è proprio l'aggressività.»

«Ai tuoi giochi non manca proprio niente» lo consola Karen.

«Certe volte però perdo le staffe» dice John. «Un gioco come *Airwolf* della Elite viene distrutto in tutte le recensioni e poi giunge secondo nelle classifiche di vendita. Altri giochi con delle splendide recensioni invece non si vendono per niente.»

L'eredità più evidente della Imagine sta nel fatto che i programmatori sono considerati degli artisti creativi a pieno diritto, e che il software viene considerato una parte dell'industria dello spettacolo. «Scrivere software è creativo quanto scrivere una canzone» dice Steve, «te lo posso dire per esperienza personale.»

«Vorrei che la piantassero di considerare il software alla stregua di un giocattolo. Le statistiche vitali sull'utente finale stanno cambiando." Come? Sta ingrassando? "No, sta invecchiando. Dobbiamo rivolgerci a gente di tutte le età, invece di produrre quintali di giochi da bar. Credo che sia giunta l'ora di un bel repulisti generale." Steve sostiene che progettare un gioco non è affatto facile. In *Shadowfire* c'è un'intera squadra di personaggi, l'Enigma team, in modo che il giocatore ne trovi almeno uno in cui possa identificarsi. «Karen ha voluto a tutti i costi che ci fosse un personaggio femminile, e così abbiamo inventato Sevrina» spiega Steve.

La questione del personaggio femminile apre il discorso sulle implicazioni morali dei giochi. La Denton Designs, che lavora per altre società non trova mai nulla da obiettare sul contenuto dei giochi richiesti? Ad esempio, la Denton lavora anche per la US Gold, che in passato è stata molto criticata per le implicazioni politiche di *Raid Over Moscow*.

«Prima di tutto noi non avremmo mai costruito un gioco su un'idea simile» dice Steve dopo aver riflettuto a lungo. «Non parlo per me, ma certo parecchi di noi si sarebbero opposti.» Di per sé, la violenza non solleva obiezioni. In *Boucer*, il nuovo gioco della Denton per l'etichetta Monolith della Beyond ci sono dei gladiatori del futuro che cercano di portare a rete una sfera metallica. Si può scegliere tra otto personaggi e giocare contro un avversario.

Il successo che con tanta rapidità ha arriso alla Denton è in gran parte dovuto all'atmosfera entusiastica e rilassata in cui si lavora. D'altro canto, è un fattore positivo per la Denton anche il non doversi preoccupare della pubblicità, del packaging, della duplicazione e della distribuzione — cioè di tutti quei costosi aspetti della produzione dei giochi che tanto spesso mandano in malora le case di software. Che sia questo l'inizio di una nuova epoca, un'epoca in cui l'editore si rivolge al team creativo più adatto ad un dato progetto? Steve è convintissimo che l'approccio della Denton sia quello giusto.

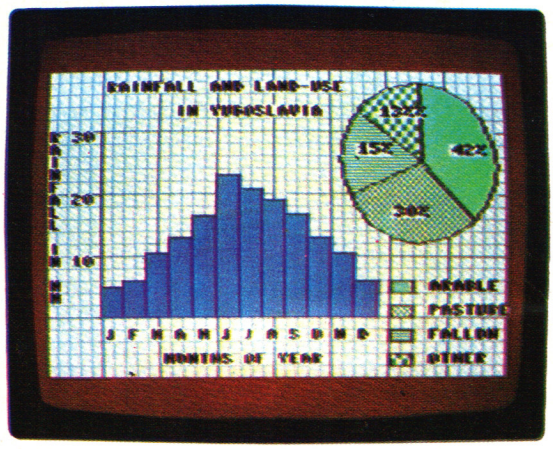
Cr. bar.

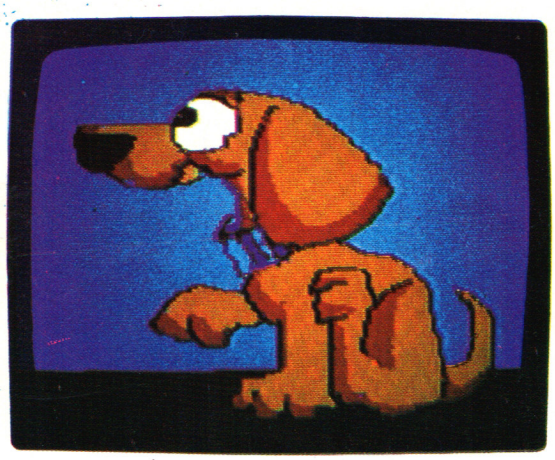
SUPER SKETCH

IL DISEGNA FACILE

Il Super Sketch dell'Anirog consiste di una tavoletta da disegno con relativo software. Invece di funzionare secondo il principio della sensibilità alla pressione, la tavoletta impiega uno stilo posto all'estremità di un braccio mobile. Mediante alcuni potenziometri, il software è in grado di determinare la posizione dello stilo sulla tavoletta, posizione che viene poi riportata sullo schermo da un piccolo cursore. Se dunque si segue con lo stilo il controllo di una data figura, questa figura viene trasferita sullo schermo. La connessione con la tavoletta è facile, poiché basta inserirla nell'ingresso Joystick I.

Mentre il software originale americano è





su cartuccia, in Europa viene messo in vendita su dischetto o cassetta (almeno nella versione Anirog). Quando si carica appare il titolo, e basta premere un pulsante per cominciare. In cima alla tavoletta ci sono cinque pulsanti. Il pulsante centrale controlla una pinza che serve a tener fermo il foglio quando si desidera seguire il contorno di una figura. I due pulsanti più esterni (con la dicitura Lift) servono a sollevare la penna dalla carta, in modo di poterla spostare senza lasciar segni indesiderati. Lift serve anche a lasciare i menu, mentre per tornare al menu principale basta premere il pulsante Menu. Il pulsante con la dicitura Select serve a scegliere le opzioni offerte dal menu.

Questo sistema funziona nel modo multicolor normale con una risoluzione di 160x200 e un massimo di quattro colori per ciascun blocco di caratteri. Rimanendo entro questi limiti, in una immagine si può usare fino a un massimo di sedici colori. Il software è completamente controllato dal menu, e i menu disponibili sono quattro.

Il menu principale offre le opzioni di sistema più importanti, come cambiar colore, riempire, disegnare, cancellare, annullare, disfare e scambio pagina (sono due le pagine disponibili per disegnare). Tramite questo menu si ha accesso agli altri menu. L'utente può decidere sia la forma della pennellata che il tratto con cui vuole riempire. Pur essendo disponibili sedici forme prestabilite, l'utente può anche crearsene di proprie: ciò significa che si può inventare uno scozzese di quattro colori e poi usarlo per costruire un'immagine. Queste opzioni offrono una vasta gamma di sfumature e di tonalità di colore.

Per quanto riguarda la grafica sono disponibili le consuete opzioni linee, raggi, riquadri, cerchi, ellissi e inserimento testo, e c'è inoltre una serie di opzioni specchio che consente una notevole flessibilità. Una finestra zoom permette di lavorare di fino, mentre un'opzione finestra permette di lavorare su una porzione circoscritta dello schermo.

Ciò di cui si sente la mancanza sono un dump stampante e delle indicazioni su come utilizzare le immagini nei propri programmi. La Anirog comunica che nella versione definitiva del prodotto entrambe le cose non mancheranno.

In definitiva, si tratta di un sistema dal funzionamento impeccabile. Lo stilo ha una buona precisione, grazie anche al fatto che tavoletta e schermo sono praticamente in scala 1:1. Il software è un sogno per l'utente essendo facile e flessibile.

Il package contiene anche una serie di disegni che si possono ricalcare e colorare. Con un prezzo che si aggira sulle 50 sterline, questo sistema non solo è un ottimo affare, ma potrà anche dare grosse soddisfazioni.

Per informazioni: Anirog, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Road, Dartford, Kent DA1 5AJ. Tel. 0322-92513/8.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

• Vendo Vic 20 + 3 Cartridge + 2 libri introduzione al Basic + 1 libro di programmi a L. 220.000 trattabili. Tel. ore pasti al 0434/42551. Nicola Maretto - Via E. Fermi, 38 - Pordenone.

• Vendo Scacciapensieri Polistil (El condor pasa) a L. 30.000. Guadagno Emanuele - Largo Tel Aviv, 9 - Milano - Tel. 2859121.

• Offertissima: Vendo Vic 20, entrambi i volumi di introduzione al Basic, oltre 250 giochi su nastro, 4 cartucce-gioco e molte riviste, tutto a L. 200.000. Federico Mercatali - Via B. Partigiane, 3 - Antella (FI) - Tel. 055/620153.

• Vendo cassette Atari Space War 30.000, Pac Man 45.000, Raider of the lost ark 40.000, Space shuttle (nuovo) 70.000, Pole Position 50.000, Sungle Hunt 60.000 + Paddle 25.000 per CBM 64 cassetta con 18 giochi e utility L. 15.000. Guido Milani - Via Verdi, 44 - Samarate (VA) - Tel. 0331/220823.

• Vendo 60 giochi per Vic 20 al prezzo cadauno di L. 500 o in blocco (L. 30.000) con lo sconto del 50% (L. 15.000) come Formula 1, Carica, Inferno 3d, Sci, Pinball, Space hath, ecc. Casagrande Cristiano, Via Verdi, 18/5 - Lomagna (CO) - Tel. 039/5300707.

• Cerco ragazza/o possessore Commodore Vic 20 per scambio idee, spiegazioni, consigli. Attendo le vostre lettere. Francesca Moretti - Via Provinciale Schiti, 1 - 80058 Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8613133.

• Amici vicini e lontani, vi interessano programmi super per il vostro Vic 20 (sia espanso che inespanso) Ad esempio: Elicotteri, Totocalcio, Galattica, ho persino il Turbo tape per il Vic 20. Scrivete a: Alberto Frabetti - Via A. Ricciarelli, 139 - 44100 Ferrara - tel. 0532/61034.

• Cerco gioco del Calcio per il Vic 20/3/8/16k e cerco Sistema per Totocalcio per Vic 20/16k. Il sistema deve essere: con segni minimi e massimi e con segni consecutivi e statistici. Telefonare solo se è un affare. Pomarè Alcide - Via Metastasio, 3/12 - 00040 Pomezia (ROMA) - Tel. 06/9123474.

• Cerco gioco Milliped a L. 5.000, e anche Shuttle in fuga a L. 2.000 per Vic 20 non espanso. Giulio Cepile - Via Molini, 5 - 33100 Udine - Tel. 601849.

• Compro espansione di memoria 16k per Vic 20, in cambio pago L. 15.000 e do 2 cartucce di cui il nome Poker-Slot, oppure vendo 3 cartucce (Poker-Slot-Sped Bingo) a L. 15.000 l'una. Chi ne compra 3 paga L. 40.000 (anzichè L. 45.000). Daniele Podda - S.S. 131 Km. 45 - Sanluri (CA) - Tel. 070/9307339.

• Occasionissima vendo Vic 20 + 2 paddle + 95 giochi di cui 11 regalati + 12 cassette del corso "Video Basic" + 4 programmi champ + 3 cartucce + 1 libro di programmi (32). Il tutto viene L. 350.000. Tutti i prezzi sono più che dimezzati. Telefonare ore pasti. Per il primo che scrive o telefona per acquistare tutto L. 300.000. Tommaso Uras - Via Monselice, 8 - Cagliari - Tel. 070/301808.

• Vendo Vic 20 + Registratore + Joystick + il libro del Vic 20 + 8 cassette gioco e 1 programma Champ per sole L. 170.000. Telefonare dalle 16 in poi. Dino Pomeran - Via Rovasenda - Gattinara (VC) - Tel. 0163/833465.

• Cerco per Vic 20 espansione 8-16-24k; non più di L. 60.000. vendo inoltre interfaccia per collegamento periferiche a L. 20.000. Telefonare ore pasti. Mattiello Paolo - Via Gramsci, 317 - 09013 Carbonia (CA) - 0781/673925

• Vendo programma su cassetta "Duplicall" che permette di duplicare tutti i nastri tranne quelli a caricamento velocizzato a lire 5000. Pagamento contrassegno. Paolo Raimondi - Via Gerenzano, 17 - Rescalda (MI) - Tel. 0331/577483.

• Vendo computer Commodore Vic 20 + espansione 3-8-16k ram + registratore + Joystick Suncom + corso completo Video basic + circa 70 video giochi. Valore commerciale L. 470.000. Fate voi il prezzo. Riccardo Pizzirani - Via del Giglio, 12/4 - 40133 Bologna - 051/381245.

• Eccezzionale! Vendo Vic 20 + espansione 16k + manuale Basic + 100 videogiochi (Bewithuded-Speedscriipt ecc.) + cartuccia HES War a sole L. 160.000. Inoltre cerco CBM 64 + Joystick che non superino le 300.000 lire. Pino Porzillo - Via Aldo Moro, 28 - Calvignasco (MI) - Tel. 02/90870219.

• Vendo Vic 20 usato pochissimo + registratore C2N + Joystick Poynt Master + 5 cartridge tra cui: Gorf, Star Battle ecc. + quasi 100 giochi su nastro, il tutto a sole L. 370.000. Catanzaro Maurizio - Via Montepellegrino, 163 - Palermo - Tel. 546848.

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + espansione 16k + 18 cassette (Playgames - Program ed altri, con giochi espansi e non) + 12 cartucce il tutto a L. 380.000 trattabili. Ceccherini David - Via 2 Giugno, 3 - Vico d'Elsa (FI) - Tel. 055/8073065.

• Vendo Vic 20 completo di espansione di memoria 16k, registratore, Joystick e più di 100 giochi in cassette, tutto a L. 320.000 trattabili. Saladino Daniele - Via dello Sbarco, 76 - Marsala (TP) - Tel. 0923/951499.

• Compro giochi per Vic 20 base, a prezzo massimo di L. 500 il gioco. Telefonate dalle 12 alle 13 oppure dalle 7,30 alle 9,30. Leonardo Bertini - Via dell'Alloro, 40 - Prato Firenze - Tel. 0574/540257.

• Cerco la cassetta n. 3 di Program: offro L. 5.000 + spese postali. Annuncio sempre valido.
Ribaudo Isidoro - Via Soria Alta, 57 - 91010 Dattilo.

• Compro/cerco cassetta contenente: Totocalcio - Formula 1 - Sci - Scacchi - Pacman e altri anche espansi a 16k ram. Prezzo L. 10.000 per Vic 20.
Graziano - Via Marconi, 205 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2408802.

• Vendo Commodore Vic 20 in ottimo stato, più il relativo registratore, una cartuccia Gioco, il libro Grafica per Vic, una vastissima gamma di giochi con e senza espansione, tutto a poco prezzo. (offerta solo per gli amici di Catania).
Rodonò Dario - Via Caranda, 482 - 95128 Catania - Tel. 439976.

• Vendo causa passaggio superiore Vic 20 + Joystick + 5 Cartridge + i primi 14 numeri di Program + i primi 7 numeri di Playgames + Caterpillar (esp. 3/8/16k) + giochi vari + circa 10 riviste di listati + manuale giochi a L. 430.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Luca Delonghi - Via della Chiesa, 5 - Valmadonna (AL) - Tel. 507604.

• Vendo Vic 20 nuovo + 60 giochi + registratore a sole 150.000. Sono inoltre in possesso della massima espansione selezionabile in 3/16/24 Hi-res 32k.
Giuseppe - Via Vida 4/a - Milano - Tel. 2821856.

• Svendo cassetta con 26 giochi + 3 programmi di utilità + 1 listato per Vic 20 al prezzo super-favoloso di L. 16.000, spese di spedizione comprese. Scrivere allegando L. 450 in francobolli a:
Appi Andrea - V. Passetta, 12 - Alfonsine (RA) - Tel. 0544/82553.

• Vendo base intellevision con 7 cassette (Soccer, A.D. & Dragons, Sub Hunt, Dracula, Space armada, Hockey, Lock'n'chase) a L. 500.000 (trattabili).
Vendo bei giochi per Vic 20 e C 64. Prezzi trattabili. Telefonare ore pasti e chiedere di Sergio.
Sergio Di Lauro - Via Firenze, 18 - 81022 Casagiove (CE) - Tel. 0823/466330.

• Vendo Vic 20 con cavetti e trasformatore + registratore + 6 cassette con 40 giochi + 2 cassette omaggio con rispettive istruzioni. Il tutto a L. 200.000 + spese postali.
Lucia Contini - Via Appia Antica, 72 - 81020 Casapulla (CE) - Tel. 0823/469767.

• Cerco giochi su cassetta per Vic 20 senza espansione con prezzo non superiore a L. 1.000. vendo e cambio anche programmi e giochi.
Luca Landolfo - Via Ferrarecce, 89 - Caserta - Tel. 320452.

• Vendo Vic 20 + 2 Cartridge (Star Battle e Mission Impossible Adventure) + cassette Program n. 5-7-8-9-10-11-12-13-14-15 + cassette Playgames n. 5-6 + cassette Chess Wars + 3d Maze, tutto Vic 20 n. 4 - Arcade n. 2 - Idea computer 2 a L. 180.000 trattabili.
Massimiliano Sanna - Via Ugolio, 8 - Nuoro - Tel. 0784/38161.

• Cerco espansione da 8k per Vic 20, anche se strausata, basta che sia funzionante, ad un prezzo ragionevole. Sono pronto a scambiare numerose cassette. Telefonare ore pasti a:
Guido Vassellatti - Via Gradisca, 26 - Buguggiate (VA) - Telefono 458162.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **PROGRAM N. 18**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni** .....

• Vendo a prezzo stracciatissimo Commodore Vic 20 + Registratore a L. 320.000 (valore commerciale L. 377.000 IVA incl. del 18%). Offro inoltre un libro con 21 listati a L. 20.000, Crazy Kong a L. 30.000 trattabili, n. 2-14 cassette di Program e altri.
Garantisco assoluta serietà ed onestà.
Scrivere mandando indirizzo e telefono a:
Mazzini Claudio - Via Monte Rosa, 4 - 22070 Binago (CO).

• Per tutti i possessori del Vic 20 vendo Totocalcio a L. 10.000 + spese postali, scambio giochi come Sci, Io Scalatore, Gran Prix ecc. Cerco cassetta del Calcio (per Vic 20) inespanso a L. 3.000.
Marconato Diego - 31100 S. Giuseppe (TV) - Tel. 21694.

• Vendo Vic 20 + Registratore + Joystick + 12 cassette e vari programmi a L. 250.000 non trattabili.
Gallo Antonio - Via Pace Vecchia Coop. Sannio - 82100 Benevento (BN).

• Vendo Vic 20 + registratore + cassette (Crazy Kong, Matrix (8k), Arcade n. 5, Program n. 10-11, Mutans, Playgames n. 5-6, Bighe, Robots, Raid, Conoscere il computer direttamente dal computer n. 21, Scramble, Wiboy, Video basic n. 3-4, Le mans, Gobly e tantissimi altri. Il tutto a L. 150.000 trattabili, prezzo reale L. 415.000. inoltre in regalo riviste.
Gaetano d'Ambra - Via prof. Emanuele Carnevale P.A. interno 2, 55 - 98055 Lipari (ME) - Tel. 9812424.

• Vendo circa 60 giochi per VIC 20 tra cui: Forza 4, Enduro, Laser, U Boat, Reversi, Vespe ecc. 20 giochi L. 10.000 oppure li vendo anche sciolti. Cerco inoltre espansione 16k (massima serietà).
Meregalli Gianfranco - Via Volontari Sangue 20 - Sesto S. Giovanni - Tel. 2449940.

• Cerco soci per club Vikingo. Telefonare ore pasti.
Andrea - Via Crocetta 1 - Castelfidardo - Tel. 071/782640.

• Vendo 20 giochi per Vic 20 espanso e no. Posseggo giochi come: Il gorilla, Fill, Contraerea, Deltaplano, Cylon, Larue, Duel, M.R. Splat, Il cuoco, vendo a L. 30.000.
Ezra Di Biase - Via G. Costamagna - Roma.

• Compro gioco del Calcio con espansione a 3/8/16/24/32 k superespander.
Scrivere non telefonare.
Francesco Altini - Via delle Galeazze, 4 - Portoferraio (LI).

• Vendo cassette per Vic 20 inespanso a sole L. 12.000 con 12 giochi o utilities. Si assicura e si chiede massima serietà.
Falotico Roberto - Via Einaudi, 10 - Voghera (PV) - Tel. 0383/46745.

• Vendo Vic 20 + 3 Cartridge (Alien, Mole Attack e Avenger) + cassette giochi di Program dall'1 al 15 e di Playgames dall'1 all'8 (bellissimi!!!) + altri giochi + espansione da 16k ram a L. 300.000.
Mario Schiavon - Via J. Crescini, 141 - Padova - Tel. 049/753639.

• Vendo Vic 20 + libro istruzioni + "Alla scoperta del Vic 20" + numeri 8-9-10-11-12-13-14 di Program e numeri 4-5-6-7-8 di Playgames + numerosi listati e altre cassette. Tutto a L. 150.000 trattabili.
Gianluca Armeni - Via Trento, 29 - Falconara M. (AN) - Tel. 9170375.

• Vendo 23 giochi bellissimi tra cui Calcio, Formula 1, Scalatore ecc. per Vic 20 al prezzo bassissimo di L. 20.000. Telefonare dalle 20 alle 21,30.
Luca Maculan - Via Belvedere, 25 - 36030 Centrale (VI) - Tel. 0445/368955.

• Cerco Videogames, possibilmente già registrati per Vic 20 espanso con 8k.
Montanari Paolo - Via Barattino, 2/A - Molinella (BO) - Tel. 051/881874.

• Vendo Vic 20 + registratore + 2 libri basic + 5 giochi tra cui Donkey kong + Road racer, altri fantastici giochi + 3 corsi Video Basic + espansione 8k ram. Prezzo L. 215.000 trattabili.
Iuri Salvadori - Via L. Da Vinci, 8 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 443347.

• Vendo Vic 20 causa passaggio computer superiore avuto in regalo 6 mesi di vita + 9 manuali uso/programma + 3 cartucce gioco + cartuccia speciale + 185 giochi + registratore + 2 paddles + cassetta vergine, il tutto al favoloso prezzo di L. 450.000 trattabili + 2 Joystick Atari. Per avere la lista giochi inviare L. 1.000.
Bianchini Valeria - Via Poggi d'oro, 5 - Roma - Tel. 7851666 (ore pasti).

• Vendo Vic 20 nuovissimo a L. 150.000 e in più regalo a chi l'acquisterà varie cassette con giochi e utility.
Romualdo F. - Via G. Puccini, 1 - Cisterna - Tel. 9696692.

• Cerco espansione 8k ram in cambio offro giochi su Cartridge o su nastro tipo: Lupin, Wacky Waiter, Trout, Multitron, Zorgon's Kingoom, Totocalcio, ecc.
Andrea Farnesi - Via XXV Aprile, 249 - Cesena (FO) - Tel. 383948.

• Cerco espansioni 3-8-16k per Vic 20. Compro al migliore offerente.
Angelo Orlandi - Via delle Albizzie - Roma - Tel. 288388.

• Vendo Vic 20 nuovissimo completo di alimentatore, cavi TV + espansione selezionabile a 3-16-24-24+Kires-32k con garanzia + Joystick robustissimo + cartuccia Radar Rat Race + Cassette Playgames 6-7-8-9 + cassette L-M 1-2-3-4 + Racers della Playvision + numerose riviste e libri il tutto valore commerciale L. 500.000 a sole L. 440.000 trattabili. Telefonare ore 20.
Gerbasi Marco - Via Collegno, 10 - 10098 Rivoli (TO) - Tel. 011/9596105.

• Cerco e compro programmi anche doppiati su cassetta quali: Calcio, King Kong, Sguish inespansi. Vi prego di telefonarmi e di mandarmi almeno 1 gioco solo.
Michele Agostinelli - Via R. Murri, 89 - Castelfidardo (AN) - Tel. 071/78504.

• Vendo Vic 20 (3 mesi di vita) + registratore datasette + 1 Joystick + 15 cassette tra cui Pack man, Tristano, Galaxia, Invaders ecc., il tutto a L. 350.000.
Danilo Panzini - Largo Falvaterra, 3 - Roma - Tel. 7880139.

• Cerco per Vic 20 inespanso, gioco del Calcio, Gei-Ar, Il pescatore, Dama, Frogger.
Cerco super expander. Cerco biturbo.
Vincenzo Raia - Via S. Giov. de Mathè, 52 - Somma Vesuviana (NA) - Tel. 081/8931281.

• Incredibile! Vendo Vic 20 in ottimo stato (3 mesi di vita) + Joystick originale della Commodore + 60 giochi in cassetta + 2 cartucce + istruzioni e riviste varie. Il tutto a L. 150.000 intrattabili.
Paolo Orsucci - Via S. Donà, 288 - Mestre (VE) - Tel. 611084 (ore pasti).

• Vendo espansione da 3-8-16k ram a L. 80.000 per Vic 20. Vendo i n. 7-8-9-10-11-12-13-14 di Program e i n. 3-4-5-6-7 di Playgames, e i n. 1-2 di Super Arcade a L. 4.000 caduno, cerco giochi per Commodore 64.
Nichetti Giovanni - Via De Gasperi, 8 - Pandino (CR) - Tel. 0373/91104

• Scambio programmi su nastro per Vic 20 (300 titoli), possibilmente espanso 16k.
Boidi Giovanni - Cascina Boschetto - Castellazzo B. (AL).

• Vendo bellissimi giochi per Vic 20 e C64 tra cui (Calcio, Golf, Sci, Skramble Frogger, Soccer, Aztec, Pecos Bill ecc.). Telefeonare ore pasti.
Giovanni - Via Firenze, 18 - Casagiove (CE) - Tel. 0823/466330.

• Vendo Vic 20 + libro con relativa cassetta "Mettete al lavoro il vostro Vic 20" (la cassetta contiene 5 programmi di utilità) + 1 cartuccia Road Race + 2 cassette Sirius a sole L. 200.000. Inoltre vendo giochi su cassetta a L. 1.000 l'uno.
Barella Giuseppe - Via Leopardi, 13 - 07024 La Maddalena (SS).

• Vendo programmi per Vic 20 versione base, di giochi, utility ecc. I prezzi sono bassissimi. Inoltre vendo anche listati di vari programmi per VIC espanso e non.
Roberto Vino - Via Messina, 51 - Trapani.

• Vendo computer Philips G 7000 come nuovo (tre mesi di vita) + 2 Joystick + 3 cartridge fra cui Baseball, Attacco galattico, ecc. + cavetti TV e alimentatore al prezzo favoloso di L. 150.000.
Nico Tripepi - Via Vietta, 47 - Pisa - Tel. 050/575863.

• Vendo favolosi giochi per Vic 20 e Spectrum 16 e 48 (Donkey Kong, Serpentone ecc.) al prezzo di L. 1.000 l'uno e poi giochi per Sharp MZ 711-721-731
Aquilani Alessandro - SS. Cassia km. 62,200 - Cura di Vetralla (VT) - Tel. 0761/471146.

• Vendo Vic 20 + libro del Vic 20 + 20 programmi (Manuali di basic) + 16 giochi per registratore + 4 giochi a innesto + registratore + 10 Joystick. L. 350.000 trattabili. Vendo anche separati. Vendo rivista RUN n. 9 per ZX Spectrum a L. 9.000.
Petrichella Luca - Via Tiburtina ex 654 (650) - Roma - Tel. 4389075 (ore pasti).

• Vendo computer Commodore Vic 20 + 40 fantastici giochi su cassetta + 3 giochi su cartuccia + Daddle (per gioco a due) + libro "Guida al Vic 20" tutto in ottimo stato e all'incredibile prezzo di L. 200.000.
Riccardo Poveromo - Via Ambrosio, 7 - Torino - Tel. 011/855927.

• Udite! Vendo per il C. 16 i seguenti giochi: Scacchi, Blacksack, Castelli di Sabbia, Minigolf, Galaktic, Battle, Al ladro, Bombolo, Wild western ecc. Il tutto regalato a L. 20.000.
Vendo anche su cassetta giochi per il Vic 20 espanso e non tutti in L.M. oltre 100 come: Gobbo, Slalom, Poker, Pistolero, Mozart, anche Cartridge, Sargom, Apple, Panic ecc. Invio liste gratuitamente.
Programmi per Vic 20 a L. 1.500 tutti in L.M. come Space Escort - Moutants - Bouncy - Tilt - Toad ecc. con espansione e non, inoltre vendo Cartridge a L. 9.000 l'uno come Apple, Panic, Sargon ecc.
Per il Vic 20 a prezzi stracciati i seg. giochi: La serpe, Il cuoco, Quadrant, Flipper, Pac Man (3k), Cylon Zap (16k), Il grande Hugh (8k), Toad (16k), Rally (16k), Bongo (8k), Gobbo (3k), ecc.
Telefonare ore pasti.
Maurizio Micillo - C. Europa P. Angela 238/E - Villaricca (NA) - Tel. 8948685.

• Super offerta! Vendo Vic 20 + registratore dedicato C2N + Joystick + 2 cartucce gioco (Jupiter lander e Radar ratrace) + espansione 8k ram + 2 cassette gioco Imagime + manuale d'istruzioni + libro "Alla scoperta del Vic 20" con più di 50 programmi utilissimi + 100 giochi espansi e non tra cui (Pac man, Faraoni, Q berto, Trom, F 104, Quasimodo, Defender, Ckec man, Uomo jet, Frogger, Asterock, Quix, Pootan e molti altri. Valore commerciale più di 600.000. Al solo prezzo di 299.000. Non lasciatevi sfuggire questa offerta.
Davide Nese - Corso Milano, 156 - Vigevano (PV) - Tel. 0381/79212.

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione 16k + Gorf, Cosmic, Cruncher, Demon Attack + 16 cassette di Program + 10 cassette di Playgames + Falcon Fighter, Milliped, Fantazia, Alien-Attac, Crazy-Worm e altre. Il tutto a L. 350.000.
Giacani Marco - Via Camerano, 2 - Ancona - Tel. 071/81574.

• Cerco per Vic 20 espansione selezionabile 3/8/16k ram funzionante e programma Turbo Tape sempre per Vic 20.
Telefonare ore pasti.
Severi Alessandro - Villag. Gattolino, 17 - Arezzo - Tel. 0575/27031

• Cerco cassetta Playgames n. 4 a lire 5.000 (trattabili) esclusa rivista.
Paolo Pastorelli - Via XX Settembre, 47 - Cremona - Tel. 0372/37383.

• Vendo Commodore Vic 20 in ottimo stato + relativi cavetti e trasformatore + espansione 3/8/16k (unite) + circa 200 giochi al solo prezzo di L. 200.000. (Prezzo reale oltre L. 400.000).
Telefonare oltre le ore 19.
Izzo Raffaele - Via Cagnola, 6 - Milano - Tel. 3188627.

• Vendo numerosi giochi per Vic 20, Spectrum 16/48 e MSX fra i quali: Star Anvenger, Rapitori, Pengo e tantissimi altri a L. 8.000 la decina.
Telefonare ore pasti.
Luca Pelusi - Via Picasso, 4 - 64023 Mosciano (TE) - Tel. 085/866280.

• Cerco urgentemente espansione 16k ram per il Vic 20. Prezzo modico mi raccomando! Infiniti ringraziamenti a tutti coloro che mi aiuteranno da:
Giacomo Vedovi - Piazza S. Toscana, 19 - 37059 Zevio (VR) - Tel. 045/7851033.

• Vendo Vic 20 in ottime condizioni + una grande varietà di giochi compresa una Cartridge (The Count) al ragionevole prezzo di L. 200.000. Meglio di così!
Domesi Sandro - Via B. Eustacchio, 6 - Collemarino (AN) - Tel. 883393.

• Vendo espansione da 16k in ottime condizioni a L. 90.000.
Telefonare dalle 18 in poi.
Emiliano Resti - Via P. Strozzi - Siena - Tel. 44213.

• Vendo espansione memoria da 3-8-16K per sole L. 60.000 (telefonare dopo le ore 20)
Davide Brutti - Via Firenze, 42 - Gallipoli - Tel. 22161

• Vendo Vic 20, più in salute che mai, con l'accompagnamento di vari giochi, tra cui una cartridge (The Count) al banale prezzo di L. 200.000. Meglio di così!!? Telefonare o scrivere a:
Domesi Sandro - Via B. Eustacchio, 6 - Collemarino (AN) - Tel. 071/883393

• Per causa cambio Computer vendo Commodore Vic 20 con registratore + 13 cassette 8 7 cartridge, in tutto 66 video games a sole L. 350.000 trattabili.
Luciano Dal Cortivo - Via Paolo Gaidano, 103/3 - Torino - Tel. 304804

• Vendo Vic 20 (neanche un anno) con registratore e joystick + n. 1, 6, 11, 16 di Program, una cassetta di Playgames e input n. 1 e una cassetta per usare il Vic. Prezzo fantastico L. 250.000 trattabili.
Ivano Zenoli - Via Arno, 2 - Verona Tel. 956575

È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

14:21
73%

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER VIC 20 E SPECTRUM

18

PROGRAM

PROGRAM

18

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / VIC 20

	COUNTER
1 TARANTOLA	□□□
2 WUMPUS	□□□
3 SILVESTRO	□□□
4 TOPOLINO	□□□
5 TURBOJET	□□□

LATO B / SPECTRUM

	COUNTER
1 CARROTS GAME	□□□
2 SMASH	□□□
3 GROPPELS	□□□
4 LA GRU	□□□
5 LE MUMMIE	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI